DOWN IN THE DUMPS

DUMP SURVIVAL MANUAL

Français

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

- Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.
- Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
- Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, porte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

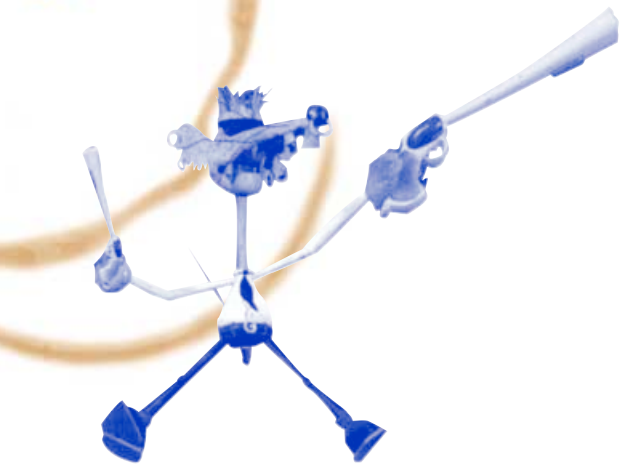
Papi Blub
Son tee-shirt déclare "Space Sucks" (L'espace c'est nul), et on est mal placé pour critiquer. C'est lui le Grand Inventeur sur qui la famille compte pour se barrer de la planète Terre.

Mamie Blub
Voilà une drôle de Mémé. Son passé de call-girl dans les boites de nuit galactiques lui fait parfois piquer des crises d'hystérie imprévisibles.

M. Blub
Quel brillant exemple de père ! Il passe son temps à boire de la bière, regarder du sport à la holotélévision, manger n'importe quoi et à s'entraîner pour le championnat du "pépère télé"

Mame Blub
C'est une excellente cuisinière plein d'affection qui donnerait jusqu'à son dernier centime à la première bonne venue, mais gare à celui qui l'embête ! Elle est devenue maîtresse dans l'art des coups de rouleau à pâtisserie (elle s'entraîne régulièrement sur son mari quand il rote pendant qu'elle regarde son émission préférée).

Le fils
Le jeune typiquement farceur et aventureux qui, avec son toutou de l'espace, Stinky, s'embarque dans toutes sortes d'aventures. Il n'a peur de rien, tant qu'il ne se retrouve pas nez à nez avec l'ombre d'un fantôme, qui le fait hurler et prendre ses jambes à son cou.



Le Rat

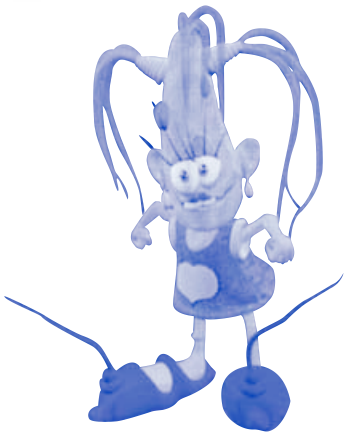
Ce sale vaurien se cache dans la décharge et ne cause que des ennuis. Il se prend pour le Clint Eastwood de son tas d'ordures et court plus vite que son ombre en trimballant quelques pistolets pour avoir l'air "d'un vrai dur".

Bob la puce Reggae

Niché dans les cheveux des humains, Bob rêve de trouver la paix au cours de ses voyages qui le mènent autour du monde, d'un cuir chevelu à l'autre. Il passe sa petite vie cool à consommer toute une collection de substances hallucinatoires et à jouer de la basse dans un groupe de reggae bidon.

Stinky

L'équivalent extra-terrestre d'un chien qui fait tout les trucs habituels, rapporter un bâton, jouer avec une balle et sentir plutôt mauvais.



La fille

C'est la petite dernière de la famille. Elle est très curieuse, effrontée et elle adore faire des expériences (Comme arracher les plumes d'un Quoic pour voir à quoi il ressemble en dessous). A elle seule, elle est plus dangereuse qu'une pièce remplie de mémés qui jouent au Scrabble - méfie toi.

Khan

Le meneur de la bande des méchants. Quand il était petit, il réunissait ses copains pour s'amuser à sacrifier des innocents dans le parc du quartier. Plus tard, il voulait devenir suprême dictateur. Comme il n'a pas réussi, il s'est fait chef d'une bande de voyous à, moitié bourrés qui se promène dans la galaxie. Le surnom d'Empereur de la Décharge lui va très bien.

INSTALLATION DU JEU

DOS

1. Insérez la CD-ROM 1 dans le lecteur.

2. Sélectionnez l'unité du CD-ROM, par exemple D: si le lecteur de CD-ROM à été installé sur l'unité D:

3. Lancez le programme d'installation en tapant «Install» et suivre les recommandations du programme.

WINDOWS 95

SOUS WINDOWS 95, VOUS DEVEZ DISPOSER D'AU MOINS 16 MO DE RAM POUR LANCER 'DOWN IN THE DUMPS'.

1. Insérez la CD-ROM 1 dans le lecteur.

2. Sélectionnez l'unité de votre CD-ROM (par l'intermédiaire de l'icône « poste de travail ») et lancez le programme « SETUP ». Un menu apparaît sur l'écran vous proposant soit d'installer le jeu, soit de quitter le menu. Pour installer, sélectionnez l'option « INSTALL » et suivez les recommandations du programme.

   Remarque : si le menu automatique ne propose pas l'option « install » (cette dernière apparaît « grisée » sur l'écran et la case « already installed » apparaît cochée), C'est sûrement que la jeu à déjà été installé. Si vous désirez modifier les paramètres d'installation ou si l'installation à précédemment échouée, cliquez sur la case « already installed » pour pouvoir sélectionner de nouveau une installation.

MACINTOSH

1. Insérez le CD-ROM 1 dans le lecteur.

2. Double cliquez sur l'icône du lecteur de CD-ROM.

3. Double cliquez sur l'icône de Down in the Dumps.

4. Suivre les instructions ci-dessous.

DOS ET WINDOWS

1. Le premier écran teste la configuration de l'ordinateur sur lequel le jeu sera exécuté. Une couleur indique le niveau du système testé (carte graphique, carte sonore, vitesse du CD-ROM, etc.).
   - Une couleur verte indique que les performances du jeu dans le cadre du système testé seront maximales.
   - Une couleur orangée indique que le jeu fonctionnera mais avec des performances légèrement en-dessous de la normale.
   - Une couleur rouge indique que les performances du système étant trop faibles, le jeu ne peut fonctionner.

   Remarque : la jeu ne fonctionne qu'en haute résolution (super VGA soit 640x480 points, 256 couleurs). Seules les cartes graphiques compatibles VESA sont acceptées par le programme. Dans le cas ou l'écran de test n'apparaît pas, il est fort probable que votre carte graphique ne soit pas VESA on qu'aucun « driver » de ce type ne soit installé. Dans ce cas, contactez votre revendeur pour avoir de plus amples informations.

2. Lorsque le test de la configuration est passé, vous pouvez sélectionner l'option « accept » et passer aux écrans d'installation.

3. Le premier écran d'installation teste la carte sonore. Si la carte est auto-détectée (couleur verte d'une des cartes affichées), vous pouvez directement passer à l'écran suivant en sélectionnant l'option « accept ». Si aucune carte nos détectée, vous pouvez indiquer la carte qui équipe votre ordinateur si elle fait partie d'une des cartes affichées sur l'écran (cliquez simplement sur le nom de la carte et le test sera exécuté). Si la carte n'est pas détectée aucune des cartes n'est affichée en vert et le texte « pas de carte son » s'affiche en rouge. Vous pouvez tenter ici une auto-détection de votre carte en sélectionnant l'option « auto-détect » mais attention, la tentative d'auto-détection peut échouer et bloquer la machine. Dans ce cas, éteignez la machine et relancez le programme d'installation. Enfin, pour savoir si la carte sonore à été correctement détectée, sélectionnez l'option « test ». Si des applaudissements se font entendre, le son est bien configuré, sinon, sélectionnez une des cartes ou l'auto-détection. Remarque : le jeu fonctionne sans son.

4. Le second écran vous permet de sélectionner l'unité disque dur sur lequel vous pouvez installer les données nécessaires au bon fonctionnement du jeu. Pour sélectionner une unité, cliquez dans la bulle correspondante. Si un doigt pointé apparaît sur le bord d'écran, d'autres unités sont possibles. Cliquez sur le doigt pour accéder à ces autres unités. Vous pouvez aussi changer le chemin d'accès aux jeux en cliquant sur l'endroit où il apparaît. Utilisez le clavier pour spécifier le nouveau répertoire, pressez la touche « return » pour valider le nouveau répertoire. Lorsque ces paramètres d'installation sont corrects, sélectionnez l'option « accept » pour passer à l'écran suivant.

5. Le dernier écran du programme d'installation vous propose de régler la taille qu'occupera le jeu sur votre disque dur. Pour faire varier cette taille, cliquez sur l'animation centrale (le fils Blub souffle dans son pet). Lorsque la taille à été réglée, sélectionnez l'option « accept ». l'installation commence.

6. Lorsque l'installation est terminée, le jeu est lancé.

MACINTOSH

1. Le premier écran vous permet de sélectionner le volume (unité disque dur) sur lequel vous pouvez installer les données nécessaires au bon fonctionnement du jeu. Pour sélectionner une unité, cliquez dans la bulle correspondante. Si un doigt pointé apparaît sur le bord d'écran, d'autres unités sont possibles. Cliquez sur le doigt pour accéder à ces autres unités. Lorsque le volume à été choisi, sélectionnez l'option « accept » pour passer à 1'écran suivant.

2. La deuxième écran du programme d'installation vous propose de régler la taille qu'occupera le jeu sur votre disque dur. Pour faire varier cette taille, cliquez sur 1'animation centrale (le fils Blub souffle dans son pet). Lorsque la taille à été réglée, Sélectionnez l'option «accept». l'installation commence.

3. Lorsque l'installation est terminée, le jeu est lancé.

LANCEMENT DU JEU

Lorsque la jeu à déjà été précédemment installé :

DOS :

1. Insérez le CD-ROM 1 dans le lecteur.

2. Sélectionnez le répertoire du disque dur dans lequel le jeu à été installé, par exemple C :\HAIKU\DID.

3. Lancez le jeu en tapant « PLAYDID ».

WINDOWS 95 :

1. Insérez le CD-ROM 1 dans le lecteur.

2. Sélectionnez le groupe de programme « DOWN IN THE DUMPS » du disque dur dans lequel le jet à été installé (vous trouverez le groupe de programme « down in the dumps » par l'intermédiaire du menu « Démarrer »).

3. Lancez le jeu en cliquant sur l'icône « DOWN IN THE DUMPS ».

   Remarque : si vous disposez de plusieurs lecteurs de CD-ROM (au minimum des lecteurs doubles vitesses), vous pouvez installer les différents CD-ROM du jeu dans vos différents lecteurs. Le jeu s'occupera automatiquement de la gestion de ces lecteurs et vous n'aurez aucun changement de CD-ROM à faire au cours de la partie.

   Remarque : Vous pouvez en fait démarrer DID avec n'importe lequel des 3 CD. Avec l'habitude, vous saurez certainement choisir le bon, en fonction du Cartoon auquel vous désirez jouer.

MACINTOSH :

1. Insérez le CD-ROM 1 dans le lecteur.

2. Sélectionnez le volume où vous avez précédemment installé le jeu.

3. Lancez le jeu en double cliquant sur l'icône « Down in the dumps ».

DESINSTALLATION DU JEU (UTILISATEURS WINDOWS 95 UNIQUEMENT)

1. Insérez le CD-ROM 1 dans le lecteur.

2. Sélectionnez l'option « UNINSTALL » du programme d'installation.

COMMENT JOUER

Down in the Dumps

Manuel de survie dans une décharge à l'usage des extraterrestres et des joueurs de Down in the Dumps.

Ce manuel à pour but de répondre aux questions que ne manquera pas de se poser le vacancier extraterrestre égaré dans une décharge terrienne.

ECRAN DE JEU

1. Commet puis-je contrôler l'amusant petit personnage qui se trouve au centre de l'écran ?
Rien de plus simple. Ce sympathique extraterrestre réagit à la souris. Pour le faire avancer, il suffit de cliquer n'importe où sur l'écran de jeu. En balayant l'écran avec le cuseur on peut constater que celui-ci change de forme suivant sa position. Cela correspond aux différentes actions que vous pouvez réaliser avec l'environnement de la décharge. Dans le bas de l'écran s'affiche une laconique description de l'action.

2. Mais à quoi servent donc les deux bandes noires qui encadrent la superbe zone de jeu ?
Vous vous en doutez sûrement, elle ont une grande utilité. La bande en bas de l'écran sert à l'affichage des sous-titres mais aussi de zone de rangement, d'inventaire. Vous pourrez ainsi y déposer tous les objets que vous ne manquerez pas de recueillir au cours de votre passionnante aventure.

Et la bande en haut de l'écran alors ? Eh bien elle abrite de nombreuses et surprenantes fonctions. Pour le vérifier amenez le curseur dans cette zone. Les icônes rigolotes et colorées qui apparaissent sous vos yeux ébahis, représentent ces fonctions. En commençant par la gauche en voici une brève description :

Les options

Une petite fenêtre apparaît au milieu de l'écran contenant les options suivantes :

Subtitles : Les sous-titres. Quand cette option est activée (ON) des sous-titres sont affichés pour doubler tous les dialogues du jeu.

Transition between scenes : Entre les scènes. Dans Down in the Dumps le passage d'un lieu à un autre se fait par une séquence vidéo. Si cette option est désactivée (OFF) ces séquences sont supprimées.

Teleportation : Téléportation. Quand ce cette option est activée (ON), les personnages se « téléportent » automatiquement vers l'endroit où ils vont effectuer l'action, sans se déplacer auparavant.

Le volume sonore : Un potentiomètre permet d'augmenter ou de baisser le volume sonore. Pour ce faire il suffit de cliquer sur le potentiomètre et de garder le doigt enfoncé. Un mouvement vers la droite augmentera le volume sonore, vers la gauche il le diminuera.

Game speed : Régie la vitesse de jeu. Quatre options sont proposées :

- Normal mode de jeu standard.

- Fast : mode de jeu légèrement accéléré. Utile si vous désirez terminer le jeu pendant les cinq minutes de la pause café.

- Very fast mode de jeu très accéléré. Attention, dans ce mode les dialogues ne sont plus compréhensibles. Il s'agit d'un mode « cartoon » destiné à apporter encore plus de comique à un jeu pourtant déjà hilarant.

- Slow : mode de jeu lent. Comme le mode Very Fast c'est un mode « cartoon », amusant, drolatique.

Pour sortir de la fenêtre Options Il suffit de cliquer N'importe ou dans la zone de jeu où sur l'icône Options dans la bande du haut.

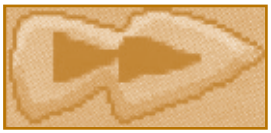
La caméra

Pas de vacances réussies tant quelques souvenirs que vous allez pouvoir montrer à vos amis envieux, lorsque vous serez de retour sur votre planète.

Grâce à la caméra vous allez pouvoir enregistrer tout ou partie d'un cartoon. La bande du haut est remplacée par une façade de magnétoscope.

Donne accès à la vidéothèque. Dans ce magnifique meuble de style vous pourrez ranger les cassettes des films de vacances que vous aurez réalisées avec maestria. Au début de jeu il contient sept cassettes vierges gracieusement offertes par Haïku Studios. Une huitième cassette, prête à être insérée dans le magnétoscope, se trouve dans le curseur de la souris. Pour la ranger dans la vidéothèque il suffit de cliquer dans l'emplacement libre du meuble. On prend une cassette en cliquant dessus. Pour insérer la cassette dans le magnétoscope il faut l'amener sur la façade et cliquer.

Cette touche n'est utile qu'on mode replay. Elle permet de ralentir un film.



Cette touche n'est utile qu'on mode replay. Elle permet d'accélérer un film.

Replay : Enclenche la lecture d'un film.

Pause : Pause dans la lecture ou l'enregistrement d'un film.

Stop : Arrêt de la lecture ou de l'enregistrement d'un film.

Enregistrement. Le jeu entre en mode enregistrement. La façade du magnétoscope disparaît. Maintenant toutes vos actions vont être enregistrées. Souriez, vous êtes filmé. Pour arrêter l'enregistrement il vous faut sélectionner l'icône caméra et ensuite cliquer sur la touche Stop.

Saut en début de bande. Uniquement en mode Replay.

Saut en fin de bande. Uniquement en mode Replay.

Start Here : Permet de continuer le jeu à partir de la position actuelle de la bande. Attention l'ancien état de jeu est perdu et ne peut être récupéré que par une sauvegarde. Il est donc conseillé d'effectuer une sauvegarde avant d'appuyer sur cette touche.

Pour revenir à l'état de jeu courant (celui avant le mode Replay) il suffit de cliquer sur la zone de jeu (bande centrale).

Le nom du film. Pour le modifier cliquez sur cette zone et entrez au clavier un nouveau nom.

Indique la vitesse de lecture.

Save

Permet de sauvegarder l'état du jet à un moment donné. Sélectionnez une des bulles. Ce peut être une bulle contenant déjà une sauvegarde (bulle avec vignette) ou une bulle vide. Seule la place disponible sur le disque dur limite la nombre de sauvegardes.

Load

Cette fonction n'apparaît que quand une première sauvegarde à été effectuée.

Elle permet de recharger une sauvegarde. Sélectionnez la bulle correspondant à la sauvegarde voulue. Une sauvegarde est désignée par un nom et une reproduction de l'écran au moment où elle à été faite.

Get Out

Permet d'arrêter un cartoon et de revenir à l'écran d'avancement de la réparation du vaisseau.

Ecran d'avancement de la réparation du vaisseau

Entre chaque cartoon, ou quand vous quittez un cartoon par la fonction Get Out, apparaît cet écran. Le grand-père Blub en est la vedette. N'hésitez pas à lui demander des renseignements sur l'état du vaisseau ou sur l'évolution de l'aventure. Il est un peu bourru mais dans le fond, c'est un brave bougre.

1. Quand je clique n'importe où sur l'écran, un menu, qui a l'air rudement intéressant, apparaît. Mais à quoi sert-il ?

Start toon : Choisir le cartoon auquel on veut jouer. Seul le cartoon en cours ou les cartoons accomplis sont accessibles.

Continue : Recharger un cartoon dans l'état où on l'a laissé.

Introduction : Revoir la séquence d'introduction.

Load Game : Charger une sauvegarde.

Options : Identique à la fonction options des cartoons.

Video library : Choisir de film et le visionner.

2. Il y a encore de jolies icônes dans la bande du haut. Quelles sont dont leurs fonctions ?

La caméra : Identique à Video library décrite plus haut.

Load : Chargement d'une sauvegarde. Cette fonction n'apparaît que s'il existe au moins une sauvegarde.

Get Out : Permet de sortir du jeu et de revenir au DOS ou à Windows 95. Il est conseillé de n'utiliser cette fonction qu'après de nombreuses heures de jeu, même si vous avez des choses soi-disant plus urgentes à faire, comme réviser votre examen de mathématiques ou remplir votre déclaration d'impôt. Comme solution, vous pouvez utiliser Alt+F4 sur un PC et Commande+Q sur un Macintosh. Pour mettre sur Pause appuyer sur la touche P.

L'icône Haïku Studios

La cerise sur la gâteau. Une grandiose séquence qui va enfin vous permettre de découvrir qui sont les gens derrière ce jeu épatant.

Lettre aux Terriens, de la part de la famille Blub

Sur leur planète, les Blubs respectent parfaitement leur environnement. En effet, cela fait bien longtemps qu'ils ont trouvé l'adéquation parfaite entre le respect de la planète qui les nourrit et un progrès technologique inévitable destiné à améliorer leur vie de tous les jours.

Aussi la famille Blub fut extrêmement surprise de trouver sur cette autre planète, si bleue et si belle vue de l'espace, un environnement aussi dégoûtant, puant et crasseux. D'ailleurs la première réflexion que la fille Blub s'est faîte lorsqu'elle s'est retrouvée dans la décharge a été "Cette planète ne doit pas être habitée ! Qui pourrait vivre dans un endroit pareil ?" Ce à quoi le fils Blub a immédiatement rétorqué "Mais si, grand père m'a dit qu'elle était habitée par des géants à la tête toute aplatie. Ils ne doivent donc pas être très intelligents et c'est sûrement pour cela qu'ils ne se soucient pas de leur environnement".

Les Bad Guys, par contre, vivent sur une planète ou il n'existe plus depuis longtemps, la moindre trace d'un environnement sain. Aussi se sont-ils sentis complètement à l'aise, lorsqu'ils ont découvert que cette planète leur en proposait un familier. Confiants en leur avenir au sein de la décharge, les Bad Guys ne se préoccupent pas des autochtones (aux têtes aplaties), persuadés que ces derniers finiront par leur ressembler s'ils continuent à dégrader autant leur planète.

Protéger sa planète est plus qu'un devoir, c'est aussi une question de survie. Cela commence tout simplement par de nombreux petits gestes quotidiens.

Toutefois, si vous souhaitez, par des dons, aider les organismes qui s'occupent de la protection de l'environnement et des espèces animales, voici quelques adresses :

The Rainforest Foundation UK
Suite A5, City Cloisters
188/196 Old Street
London EC1V 9FR
Email :
rainforestuk@gn.apc.org or
for USA rffny@rffny.org

CREDITS

HAIKU STUDIOS

DIRECTORS:
OLIVIER CORDOLEANI, HERVÉ LANGE

GRAPRIC DESIGN:
LUC LEMAIRE

DESIGN:
ROMAN MENJOT

ADDITIONAL DESIGN:
DENIS MUFFAT-MERIDOL, MINH TRI DUNG LE

MODELIZATION:
LAURENT-LUC BURTIN, LAURENT LARAPIDIE,
DAVID OUANONO, BRUNO VAERMAN

3D BACKGROUND:
NICOLAS BELIN, BRUNO KORTULEWSKI

3D ANIMATION:
JEROME BOULBES, JEAN-PIERRE JOANNES,
AIDA JULIAN, ERIC MOISSON, BENOIT MOREL,
SERGE VIEILLESCAZE

ADDITIONAL ARTISTS:
THIERRY SAPYN

LEAD PROGRAMMER:
DOMINIQUE BOURE

MAIN PROGRAMMING:
MAHREZ BERCHOUCHI (Macintosh version),
FREDERIC VILLAIN (PlayStation version)

ADDITIONAL PROGRAMMING:
GILLES CHOISEAU, OLIVIER CROSET,
FREDERIC DAUGER, ISABELLE FUCHEY,
JEROME MUFFAT-MERIDOL? NATHANAEL PRESSON,
ANDRE VILLARD, FREDERIC GAULBAIRE,
FRANCOIS PIEDNOEL

Down in the Dumps included
150 locations
45 minutes of cinematic sequences
3000 gags
3 hour of 3D computer animations
66 CD-ROMS of RAW DATA
41 GIGABYTES of RAW DATA
700 sounds
150 000 SOURCE CODE LINES
18 000 C language lines

SOUND FX:
CHRISTINE MELKISSIAN

MUSIC MANAGER:
STEPHANE FLACHIER

DATA PROCESSING:
YVES HOUSSIN - MIWOK inc.
FRANCK JEAN-LOUIS DIT MONTOUT
MINET
MIWOK inc.
RAPHAEL RIPPE

SPECIAL THANKS TO:
BERTRAND GIBERT, MICHAEL FULLER, VERO,
CECILE, PLAPLA, RAPHAEL, LES ZARMAS REUNIS,
BCO,
LE MICHMOUT FAN-CLUB
ET BIBAO RADADAO
DEDICATED TO THE MEMORY OF FREDERIC DAUGER

PHILIPS MEDIA

PROJECT MANAGER:
DARREN HEDGES

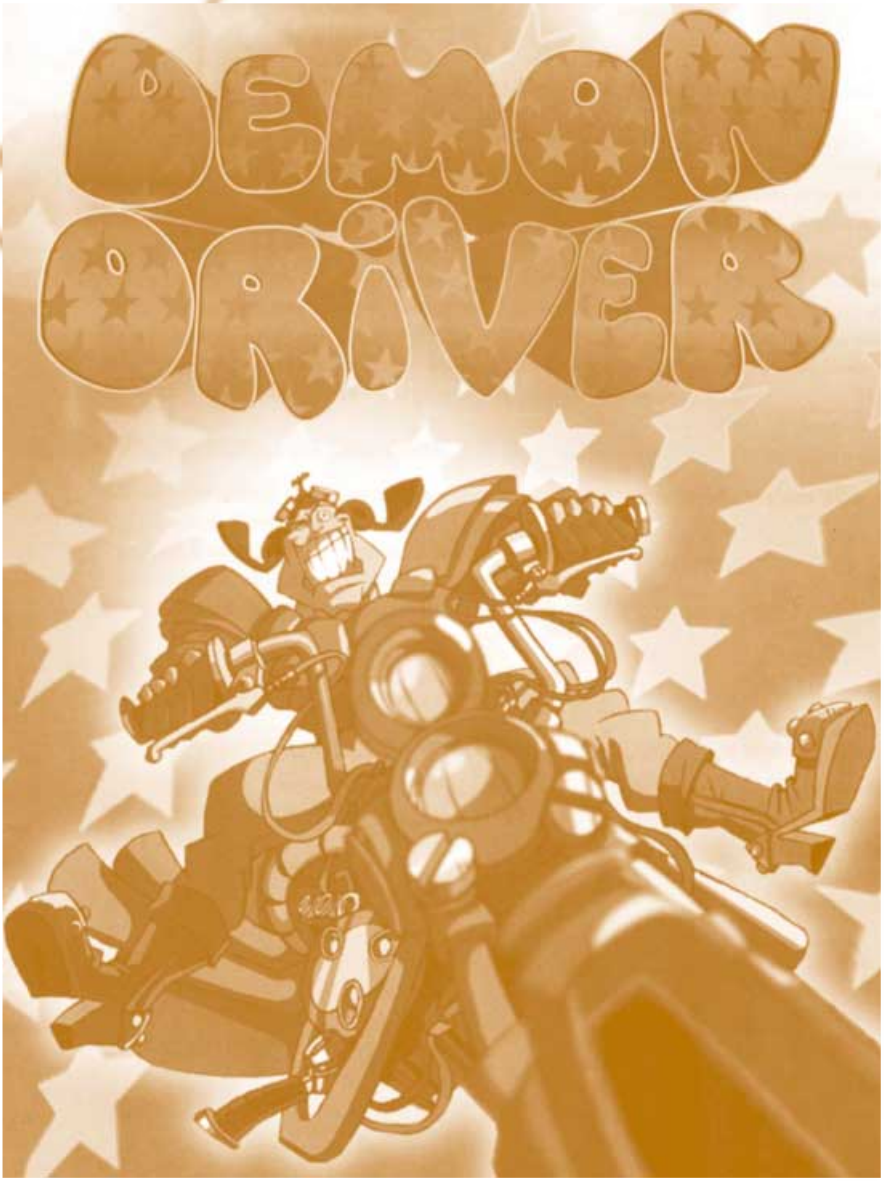
PROJECT MANACER'S ASSISTANT :
STEPHEN ROBERTSON

DIRECTOR EUROPEAN MARKETING, GAMES:
JEFF TAWNEY

EUROPEAN PRODUCT MANAGER, GAMES:
ABI GRANT

HEAD OF EUROPEAN PR, GAMES:
ANDREA SIMPSON
SPECIAL THANKS TO THE SOURCE
THANKS TO ROBERT HOLMES

9 GIGABYTES of hard drive scratched
12 PC motherboards burnt out
7300 cups of coffee drank
5700 beers drank
6 dumps visited (Los Angeles, London, Paris, Bastia,
New York, Florence)
55 sleepless nights for each developer
Visit our Web Sites:
http://ww.haikustudios.com
http://www.infogrames.com


DEMON
DRIVER

THE
END

INFOGRAMES

Produced by Haiku Studios in association with Philips Interactive Media International. © 1996-1997 Philips Interactive Media International Ltd.© 1997-1999 INFOGRAMES. All rights the producer and the owner of this work are reserved. Unauthorised copying, hiring, renting, public performance, transmission and/or broadcasting are prohibited. **Made in E.U.**